matteo poropat

obscura genesi

UN ASSAGGIO... GIOCABILE!

IN QUESTO EBOOK TROVERAI L'INIZIO DEL LIBRO PER TUFFARTI SUBITO NELL'AVVENTURA!

IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU!

Obscura Genesi

Copyright © Matteo Poropat.
Le illustrazioni presenti nel libro sono copyright © Christian Fermo.
Editing a cura di Aurora Alicino.
Copertina e impaginazione realizzati da Matteo Poropat.

Tutti i personaggi e i fatti citati in questa pubblicazione sono immaginari. Qualsiasi riferimento a persone o luoghi esistenti o a fatti accaduti è puramente casuale.

Informazioni sul libro e materiale aggiuntivo sul sito: www.matteoporopat.com.

Questo libro non esisterebbe senza la collaborazione di tante persone volenterose, che ne hanno corretto le regole, riletto le bozze e l'hanno provato e riprovato.
Un ringraziamento speciale al mitico Alberto "Dragan" Orsini, che credo lo stia ancora rigiocando, e con lui a Elisa Bonavia, Alessandro Formisano, Barbara Ligi, Michaela Mair, Stefano Pizzul, Emanuela Donelli, e a tutti i partecipanti del forum di Librogame's Land.

"E vidi nella mano destra di Colui che era assiso sul trono
un libro a forma di rotolo, scritto sul lato interno
e su quello esterno, sigillato con sette sigilli.
Vidi un angelo forte che proclamava a gran voce:
Chi è degno di aprire il libro e scioglierne i sigilli?.
Ma nessuno, né in cielo, né in Terra, né sotto Terra
era in grado di aprire il libro e di leggerlo."
Apocalisse 5, 1-3

"Vengono fuori *dalle fottute pareti*!"
Soldato William Hudson

Primi passi nel mondo di Obscura Genesi

Questo estratto contiene una versione semplificata dell'introduzione, realizzata per permetterti di iniziare il tuo viaggio nel mondo dei libri interattivi, senza che sia necessario approfondire il sistema di regole e l'ambientazione. Una volta finito questo primo assaggio (o anche ora se sei davvero curioso), e arrivato alla fine dell'ebook, troverai la storia del mondo di Obscura Genesi, con la cronologia degli eventi principali, dal XXI° secolo fino a questo oscuro futuro di guerra.

Per ora ti basterà sapere che sei un soldato della forza di assalto nota come C.H.A.O.S. (Customized Heavy Assault Orbital Squad), rimasto intrappolato per cause ancora ignote nei sotterranei dell'Avamposto Gamma, sul pianeta Plutone.

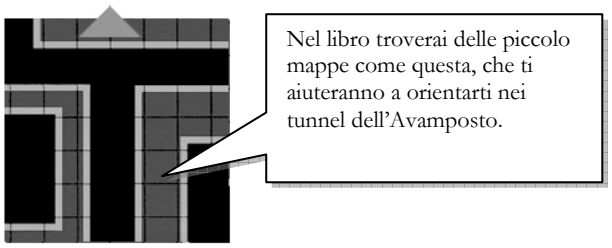
Il gioco vero e proprio si baserà su una serie di abilità e caratteristiche del tuo personaggio, che dovrai usare nel modo migliore per uscire vivo da questa storia. Inoltre, per tenere conto dei luoghi in cui sei stato e delle azioni compiute, ti verranno via via assegnati dei codici, che indicheranno in ogni momento lo stato del gioco. Così potrai chiudere il libro in qualunque momento, per riprenderlo quando vorrai, sapendo che tutto è rimasto come lo avevi lasciato, nel mondo di Obscura Genesi.

Introduzione

Questo libro non è un racconto comune, ha un inizio, come ogni storia che si rispetti, ma molti finali diversi. Per giungere a una delle possibili conclusioni basta compiere semplici scelte, che potranno però segnare il destino del protagonista e addirittura dell'intera umanità.
In questo libro sei tu a scegliere, a ogni paragrafo, come deve continuare l'avventura di John O'Malley, tenente di un corpo militare nato nel futuro del nostro pianeta, per proteggere i sopravvissuti dalla terribile piaga dei mutanti e dall'invasione degli alieni insettoidi, provenienti dal lontano pianeta Plutone.
Per svolgere la tua missione non ti servono altre armi che una matita (per segnare i punteggi nei combattimenti) e uno o due dadi a 6 facce (per convenzione un dado di questo tipo verrà indicato come 1D6, due dadi 2D6 e così via). Se non li possiedi non ti preoccupare, nelle ultime pagine del libro troverai il **Generatore di Probabilità di Venkman**, che ti fornirà i valori di un dado a sei facce.

Ora però è arrivato il momento che aspettavi! Dirigiti senza far troppo rumore verso i lunghi e pericolosi corridoi dell'Avamposto Gamma e inizia a giocare!

1



L'acqua gocciola dalle tubature attorno a te, nel silenzio totale. Il vapore condensato intensifica i riflessi della poca luce presente. L'arma che stringi tra le mani è carica e funzionante, ma l'assenza di un punto di riferimento, nel dedalo di corridoi umidi e troppo uguali che ti aspetta, riesce a intaccare la tua sicurezza. Aspiri una boccata di salubre fumo dal sigaro smozzato e la brace illumina per qualche secondo il tuo volto devastato dalle cicatrici, mentre cerchi di tornare indietro con la mente, all'inizio di questa storia.

L'ultima cosa che ricordi riguarda la missione di ricognizione sull'Avamposto Gamma, alla ricerca di prove sulla scomparsa del dottor Venkman, conclusa con la cattura del ribelle Ky'rith. Il capo di una delle maggiori fazioni mutanti della Terra aveva assassinato lo scienziato ed era riuscito a fuggire con alcuni complici, portando con sé l'impianto cerebrale di Venkman. Quel costrutto semi organico conteneva tutte le informazioni sui progetti, compresi i piani per un nuovo tipo di Assimilatore e qualcosa di cui hai solo sentito vaghi accenni, un sistema noto con il nome in codice di *Genesis Of Dharma*. Al momento di essere catturato il ribelle era riuscito a far esplodere la propria navetta ancorata al piccolo spazioporto, causando ingenti perdite al sistema di controllo e distruggendo il dispositivo cerebrale, rimasto nascosto a bordo. A nulla erano valse le ore di interrogatorio da parte del comandante della tua Legione: Ky'rith apparteneva alla fazione mutante dei T'karg, non avrebbe concesso nulla alle forze della C.H.A.O.S., resistendo a qualsiasi tentativo di ottenere le informazioni.

Stai ancora cercando di ricordare come sei riuscito a rimanere solo e isolato quando un gracchiare sommesso attira la tua attenzione nel corridoio buio davanti a te. Osservi il display dell'arma a impulsi che impugni saldamente. Indica il 100% di funzionalità, al contrario dell'esoscheletro, che risulta danneggiato e operativo solo in parte. Ma questo è tutto quello di cui disponi per fronteggiare i pericoli che potrebbero attenderti in questa zona dell'Avamposto. Ammesso che dopo quello che è successo al Generatore d'Interferenza Quantica (il nucleo dell'Assimilatore di Venkman) tu sia ancora nell'Avamposto Gamma.

Non riesci a concludere quel pensiero che con un balzo una parte della tenebra si stacca dal corridoio per assalirti. È una creatura scura, dalle sembianze vagamente simili a quelle di alcuni anfibi terrestri che hai visto al corso sulla storia antica.

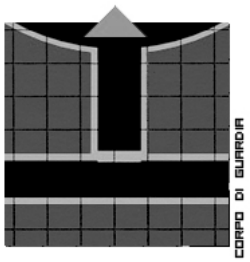
Vieni gettato a terra dall'impeto del mostro, che si conquista il diritto al primo colpo. Un artiglio ti segna la guancia, ma ti rialzi subito e punti l'arma nella sua bocca. Ti concedi un istante per osservare la bestia disgustosa e poi fai fuoco, scavando nel suo organismo alieno una galleria cauterizzata dal colpo al plasma, mentre gli occhi giallastri che ti osservavano perdono la luce vitale. Dai un ultimo tiro al sigaro osservando la bestia morente, la prima vittima di questa tua avventura, poi afferri il mozzicone tra le dita e glielo spegni con cura in uno degli occhi giallastri, accompagnando con un sorriso il disgustoso sfrigolio.

Ricarichi l'arma, con la convinzione che i tuoi prossimi incontri in quel luogo non saranno altrettanto semplici. Ma se hai imparato una cosa all'Accademia per la Fanteria d'Assalto è che un colpo di laser ben piazzato pone fine a ogni problema. Figuriamoci se poi riesci a mettere le mani su uno dei Destroyer che sono chiusi nei depositi di armi dell'Avamposto.

Lanci un'occhiata a ciò che ti circonda. Tempo di pensare al passato non ne hai. Dietro di te un cumulo di macerie blocca il passaggio, devi incamminarti lungo il corridoio e vedere cosa ti riserva questo luogo gocciolante, fetido e letale.

Vai al **64** per soddisfare la tua curiosità.

3



Il corridoio segue un percorso da ovest, dove si trova il punto da cui sei partito nell'esplorazione dei sotterranei, verso est. Una targa luminescente indica la presenza di un corpo di guardia. Inoltre una grande porta metallica, dall'aspetto davvero imponente, si trova a nord.
Per scoprire come continua, leggi la versione completa di Obscura Genesi!

13

Nonostante la forza disumana del tuo avversario, i tuoi anni di allenamento nelle arti marziali a G zero sulla Base Luna ti hanno preparato a fronteggiare situazioni come questa. Tira sulla tua abilità Lotta Corpo a Corpo. Se il tiro riesce lo getti a terra e lo affronti al **92**, mentre se fallisce devi evitare di essere accecato: ripeti il tiro sull'abilità. Se riesce eviti che le sue grinfie ti scavino il volto, ma se fallisci dita artigliate ti strappano la carne, causandoti 5 PF di Danno.
Torna al **346**.

16

La zona è poco illuminata ma riesci comunque a distinguere qualcosa a terra. È il pezzo di tubo staccatosi dalla massa di collegamenti che ricopre l'intero soffitto. Inoltre noti nell'ombra la sagoma di una delle casse di contenimento dell'Avamposto, con il simbolo che indica la presenza di sostanze potenzialmente tossiche o radioattive.
Per scoprire il contenuto di quella cassa non ti resta che leggere la versione completa di Obscura Genesi!

18

Zombie

PF	20-18	17-15	14-10	9-5	4-1	Bonus +/-
VE	8	8	7	7	6	
AT	4	4	4	3	3	
DI	4	4	4	4	4	
DA	3	3	3	2	2	

Non ti preoccupare ora, in Obscura Genesi ti sarà spiegato nel dettaglio come massacrare questo cadavere ambulante!

Per eliminare questa creatura disgustosa armati e leggi la versione completa di Obscura Genesi!

30

Attendi, concentrato al massimo per reagire alla minaccia incombente, circondato da suoni sconosciuti che ogni tanto ammutoliscono per lasciare spazio a una bassa vibrazione che sembra permeare ogni cosa. Indugi a lungo, senza che niente accada, finché ti rendi conto che si è trattato solamente di un cedimento strutturale.
Nulla ti sta per assalire.
Accanto al tubo rotto però intravedi qualcosa che prima non avevi notato.
Prosegui al **371** per scoprire di cosa si tratta.

46

Ti trovi in un punto in cui il corridoio effettua una svolta, partendo da nord e proseguendo verso est. Tutto è immerso nella più totale immobilità. Solo il gocciolio ritmato di una perdita dal soffitto interrompe il silenzio gelido.
Da qui puoi proseguire verso nord, al paragrafo **151** oppure verso il bivio a est, al paragrafo **64**.

47

Nell'ombra del corridoio striscia ancora lo zombie che ti ha assalito in precedenza.
Devi decidere cosa fare, affrontarlo o sfuggirgli.
Prosegui al **18** e fai la tua scelta.

64

Se possiedi il codice **B7** vai al **178**.
Altrimenti prosegui al paragrafo **83**.

Cosa sono i codici? Un modo per mantenere la memoria delle tue azioni! All'inizio non ne hai nessuno, quindi prosegui e scopri cosa ti succederà!

65

Se possiedi sia il codice **A5** che il codice **C5** vai al **47**.
Se hai solo il codice **A5** vai al **102**.
Se non possiedi nessuno di questi codici prosegui al **122**.

83

Stai decidendo da che parte iniziare l'ispezione del sotterraneo quando dagli altoparlanti incassati tra le tubature che corrono lungo le pareti una voce sintetica di donna inizia a declamare dati sulla situazione attuale dell'Avamposto. La sfumatura metallica e artificiale aggiunge alle sue parole un tono malevolo, quasi divertito, nell'annunciare la devastazione occorsa laggiù.
Ti fermi, appoggiandoti alla parete di cemento, per ascoltare meglio.

> "*...dati rilevati. Attenzione. La serie di esplosioni ha danneggiato un perimetro potenzialmente critico dell'Avamposto. Tutto il personale che si trovasse nelle aree sotterranee è pregato di recarsi presso uno degli ingressi principali per l'inizio delle opere di recupero.*
> *Agenti tossici presenti nell'aria 0%.*
> *Solidità strutturale 26%.*
> *Funzionalità dei sistemi di alimentazione elettrica 13.4%.*
> *Funzionalità dei sistemi elettronici 35%.*
> *Questi sono gli ultimi dati rilevati. Attenzione...*"

Quando la nenia ricomincia è già tempo di muoversi.
I dati sono chiari, le esplosioni hanno danneggiato in modo grave l'Avamposto, rendendo non operativa la maggior parte dei sistemi informatici ed elettronici. È presumibile che l'ondata elettromagnetica abbia disattivato anche i sistemi radio portatili come quello che hai in dotazione, per questo non riesci a comunicare con il comando centrale.
Non che tutto questo possa intaccare il tuo ottimismo, ma di certo renderà più gustosa la sfida che ti attende in questo luogo.
Segna il codice **B7** e vai al **178**.

92

Hai finalmente di fronte il tuo avversario. Nonostante il profilo umano il suo corpo è solo una vaga caricatura di quello che era in origine. Indossa dei pantaloni strappati e alcuni stracci ricoperti di sangue

ricoprono il resto del corpo. La pelle è lucida e squamosa, punteggiata da piccoli ciuffi di bianchi peli ispidi. Il volto è deturpato, la carne scavata e nella poca luce scintillano le ossa biancastre della mandibola.
La scelta per un soldato come te è solo una, massacrarlo al **18** fino a ridurlo a brandelli. Ma puoi tentare la fuga andando al **306**.

102

Sei nel corridoio che porta dall'area in cui hai iniziato l'esplorazione verso la zona est dei laboratori.
Se hai il codice **C1** leggi il **248** altrimenti leggi il **16**.

122

Ti muovi lungo il corridoio, osservando la luce che filtra da est farsi più fioca mentre prosegui. I neon d'emergenza sono ridotti a lumicini e creano pallide zone di luce biancastra. Cerchi di acuire i tuoi sensi per percepire i pericoli circostanti. All'improvviso avverti uno scricchiolio, proveniente dall'intrico di tubi che ricoprono il soffitto e ti getti in avanti, evitando per un pelo una sezione di un condotto metallico, che si schianta a terra. Ti rialzi velocemente, con l'arma puntata nella direzione del crollo.
Cosa uscirà dalle tenebre?
Segnati il codice **A5** e poi tira 1D6.
Se esce 1, 2 o 3 vai al **235**.
Se ottieni 4, 5 o 6 vai al **30**.

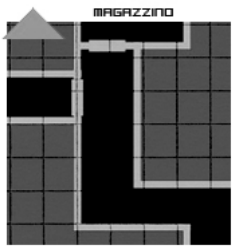
129

Il tuo ultimo colpo ha lasciato ben poco da esaminare, e quel poco è sparso tutto attorno a te.
Stanco e sporco ti appoggi con la schiena alla parete del corridoio, proprio accanto a un poster in cui la faccia di un generale della C.H.A.O.S. inneggia alla necessità dello sterminio della razza mutante.
Ricarichi l'arma e stai per proseguire quando vedi qualcosa accanto al cadavere dello zombie. Sembra un box di contenimento e ha sul fianco il simbolo che indica sostanze tossiche e potenzialmente radioattive.
Per scoprire cosa contiene non ti resta che leggere la versione completa di Obscura Genesi!

132

Noti subito che la luce sull'interruttore di apertura della porta è spenta. Tenti comunque di aprire il passaggio premendo il pulsante, ma senza alcun risultato. La porta è bloccata, probabilmente manca la corrente in questa zona dell'Avamposto.
Per ora non ti resta che scegliere un'altra destinazione tornando al paragrafo **151**.

151



Il breve corridoio in cui ti trovi conduce da nord a sud. C'è una porta verso ovest poco oltre la metà del cammino e una invece all'estremità nord. A sud il corridoio svolta verso est.
Come intendi proseguire? Cerchi di aprire la porta a nord al paragrafo **164**, quella verso ovest al **182** oppure vai verso sud al **46**?

164

Accanto all'ingresso c'è un interruttore a pressione e due indicatori di stato, uno verde, lampeggiante, e uno rosso, spento. Appoggi la mano sul tasto e senti il suono dei compressori che aprono meccanicamente la porta, facendola scivolare di lato.

Cosa ti attende oltre la soglia? Per scoprirlo leggi la versione completa di Obscura Genesi!

178

Avanzi di qualche metro, fino a un punto dove il corridoio si biforca, senza che alcun segno permetta di comprendere la differenza tra le direzioni da prendere. Verso est (o quello che la bussola elettronica ti indica come est) il corridoio prosegue a lungo immergendosi nel buio mentre a ovest svolta quasi immediatamente verso nord.

Da questo incrocio puoi proseguire verso est andando al **65**.

Altrimenti puoi scegliere la svolta a ovest proseguendo al **46**.

182

Se possiedi i codici **G2** e **E4** apri la porta e prosegui al **195**.

Se possiedi solo il codice **G2** leggi il paragrafo **118**.

Altrimenti devi proseguire al paragrafo **132**.

217

Hai già l'arma pronta in mano. Non ti rimane che riuscire a fare fuoco e colpire la creatura che sta cercando di ucciderti.

Vai al **272** per scoprire come continua la lotta.

222

Devi usare tutta la tua abilità nella Lotta Corpo a Corpo per divincolarti da questa presa e sfoderare l'arma. Se fallisci il tiro ti riesci a muovere, ma la presa della creatura è troppo anche per te, devi tornare al **346** e decidere cosa fare, prima che ti uccida. Nel caso in cui il tiro sia positivo riesci a estrarre la tua arma, segnare il codice **C2** e proseguire prontamente al **272**.

235

Attendi, concentrato per reagire alla minaccia incombente, circondato da suoni sconosciuti che ogni tanto ammutoliscono, per lasciare spazio a una bassa vibrazione.

Aspetti a lungo, senza che nulla accada, finché ti rendi conto che si deve essere trattato di un cedimento strutturale.

Rinfoderi l'arma e osservi il tubo crollato, cercando di capire quanto sia sicuro passare in quel tratto, quando un braccio sbuca dal buio alle tue spalle e ti arpiona la gola. Nonostante la tuta rinforzata riesci a sentire la forza del corpo che preme contro il tuo, mentre un'altra mano ti si pianta sulla faccia, cercando di strapparti gli occhi.

Reagisci andando al **346**.

272

Tira sulla tua abilità Combattimento con Armi da Fuoco per vedere se sei abbastanza in gamba da puntare l'arma dietro la tua schiena, fare fuoco e sopratutto colpire il tuo avversario e non magari incidere il tuo esoscheletro.

Se non riesci a colpirlo devi tornare al **346** e decidere come proseguire.

Se invece il tiro è favorevole riesci a eseguire un'incredibile mossa di arti marziali; muovendoti con

velocità sovrumana torci il braccio al tuo avversario e punti l'arma al suo volto, deturpato da piaghe purulente, e fai fuoco. Il colpo penetra nel cranio e lo sfonda, dipingendo i dintorni di carne rossastra che puzza di bruciato.
Soddisfatto del risultato, segnati il codice **C4** e prosegui al **129**.

306

Per sfuggirgli devi eseguire un confronto di Velocità. Se il tiro riesce segnati il codice **C5** e prosegui verso est, al **3**, oppure verso ovest al paragrafo **64**.
Ma se fallisci lo zombie riesce a colpirti alla schiena per 4 PF/PA sbattendoti a terra. Devi continuare a massacrarlo al **18**.

346

Cerchi di divincolarti, ma l'essere che ti stringe è dotato di una forza mostruosa, devi agire in fretta prima che le sue dita ti stacchino le pupille. Decidi cosa fare: se vuoi provare a sfoderare la tua arma e sparare dietro di te vai al **356,** se invece vuoi cercare di divincolarti per affrontarlo vai al **13**.

356

Hai il codice **C2**?
Se l'hai segnato vai al **217** altrimenti prosegui cauto verso il paragrafo **222**.

371

Ti avvicini all'oggetto che ha attirato la tua attenzione e lo esamini. Sembra un box di contenimento e ha sul fianco il simbolo che indica sostanze tossiche e potenzialmente radioattive.
Per scoprire cosa contiene non ti resta che leggere la versione completa di Obscura Genesi!

Allora, cosa stai aspettando?
Mi serve il tuo aiuto per eliminare la feccia aliena che infesta questo luogo!
Indossa l'esoscheletro, imbraccia il fucile al plasma e corri a comprare Obscura Genesi!

Cronologia di un mondo futuro

Questa è la narrazione degli eventi principali che coinvolgono il sistema solare e il nostro pianeta, la Terra, così come è stata raccolta nelle *Cronache dell'Avvento Oscuro*, che narrano di come il mondo sia stato prosciugato dagli uomini e come la piaga degli insettoidi sia scesa per punire una civiltà intera.

2050

La Terra è ormai sull'orlo del collasso ambientale ed energetico. Le risorse si sono esaurite prima del previsto e i tentativi di utilizzare tecnologie alternative non sono stati in grado di migliorare una situazione ormai tragica.

2065

Viene iniziata la realizzazione del primo **Assimilatore a Interferenza Quantica**, basato sui risultati degli studi decennali del dottor Peter Venkman, dal quale prenderà il nome divenendo semplicemente l'Assimilatore di Venkman. Questo dispositivo assorbe energia dall'**Intercapedine** (una zona situata tra i piani dimensionali che formano l'universo, scoperta dallo stesso studioso) e la immagazzina.

2067

Senza alcun preavviso gli insettoidi, provenienti da Plutone, invadono la Terra. Nel marzo del 2067 le prime navi alveare vengono avvistate nei cieli di tutto il pianeta. Da esse sciamano esseri orribili che iniziano l'opera di devastazione delle città e cattura degli umani. Alcuni vengono uccisi, altri utilizzati come cavie in esperimenti genetici, destinati allo studio della specie umana e al suo possibile utilizzo nella catena alimentare aliena.

2069

Il 30% della Terra è ridotto a cumuli di macerie sotto le quali riposano milioni di cadaveri. Iniziano a diffondersi epidemie di malattie sconosciute, che decimano i sopravvissuti. Non tutta la popolazione viene annientata da questi fenomeni: una parte sopravvive sviluppando mutazioni di ogni genere. Queste conducono alla nascita di una nuova specie, che prenderà coscienza di sé solo pochi anni più tardi.
Gli insettoidi, rimasti impassibili allo spiegarsi della presunta potenza militare terrestre, costruiscono in tutto il globo enormi basi, agglomerati di metallo e vetro dove sfruttano gli esseri umani in ogni tipo di compito.

2072

Nonostante la guerra continui, in larga parte del pianeta ci sono ancora zone rimaste escluse dalla furia distruttiva degli alieni. In una di queste viene completata in segreto la costruzione del primo Assimilatore di Venkman. Utilizzando l'energia fornita dal dispositivo per alimentare uno speciale cannone ai neutrini, si riesce a ottenere un'arma in grado di oltrepassare gli scudi delle navi alveare, unico legame tra gli insettoidi e il loro pianeta di origine.
Le forze terrestri, stremate dalla guerra, trovano nuovo impeto in questo assalto. Ma mentre l'esito del conflitto sembra volgere a loro favore, il crollo sulla superficie delle gigantesche navi aliene causa terrificanti esplosioni termonucleari, che portano all'ulteriore contaminazione di vaste aree della Terra.

2073

Per fronteggiare la minaccia extra terrestre, e gli attacchi dei mutanti in costante aumento, viene creata la C.H.A.O.S. (*Customized Heavy Assault Orbital Squad*), una forza militare addestrata per il combattimento con la specie aliena e specializzata nell'operare in situazioni estreme.

2074

Sebbene il nemico principale sia rappresentato ancora dalla feccia aliena, l'umanità si separa in due schieramenti: i terrestri che non hanno subito mutazioni si barricano in roccaforti chiamate Cittadelle Purificate, gestite da un governo locale.
A questa forma di ristabilizzazione dell'ordine si contrappoppongono gruppi sempre più numerosi di mutanti, che si fanno chiamare **T'karg** (dalla forma fonetica dell'urlo di guerra degli insetti, con i quali condividono l'odio verso la razza umana). Dopo essersi visti rifiutare ogni genere di aiuto o semplice considerazione da parte dei governi locali, sono disposti ad alimentare su un nuovo fronte una guerra che sembrava conclusa.

2080

Gli insettoidi sopravvissuti alla distruzione delle navi alveare si barricano nell'ultima delle loro fortezze tecnologiche sulla Terra, mentre nei laboratori vengono analizzati i corpi dei loro simili.
Nel frattempo l'Assimilatore è utilizzato per i primi tentativi di movimento nella fascia sub spaziale, attraverso navi che sfruttano i motori a inviluppo quantico per riuscire a superare la velocità della luce. L'obiettivo di questi esperimenti è raggiungere e distruggere gli alieni su Plutone, estirpando alla radice la razza degli insettoidi.

2083

Il primo balzo Luna-Plutone porta sul pianeta degli alieni un'enorme forza militare, che conduce una campagna con un solo scopo: distruggere.

2085

Nonostante le difficoltà sul piano militare e gli incidenti mortali di alcuni dei primi balzi sub spaziali, il conflitto continua su Plutone. Dopo qualche anno di incessante guerriglia vengono poste le basi per la costruzione di un nuovo Assimilatore, che fornisca energia direttamente nel luogo dove si combatte.

2088

L'Assimilatore di Venkman nell'Avamposto Gamma di Plutone è completo e operativo. L'inesauribile fonte di energia viene utilizzata per accelerare l'avanzata delle truppe terrestri sul terreno alieno, frenate soltanto dalla superiorità numerica degli insettoidi.

Le Legioni CHAOS

La C.H.A.O.S. è stata fondata durante la guerra con gli insettoidi dal Controllo Centrale, una forma di governo globale che sta cercando di raggiungere tutte le forze rimaste sulla Terra.
Per poter far fronte alle minacce aliene e alla nascita delle fazioni mutanti si decise di creare una forza militare che sfruttasse tutte le ultime scoperte nel campo della genetica e della robotica integrata, creando soldati meno umani ma molto più potenti. Le doti fisiche vennero migliorate attraverso l'inoculazione di DNA modificato e tali capacità sfruttate per l'utilizzo di **esoscheletri potenziati** e pesanti armi a energia. Erano nate le Legioni della C.H.A.O.S.

L'Assimilatore di Venkman

Dopo la scoperta che la nostra realtà era soltanto una di un numero infinito di dimensioni spazio temporali, gli studi in quel campo approdarono a qualcosa di incredibile. Si scoprì che questi piani dimensionali non coesistono e non si compenetrano come si era dapprima supposto, ma sono separati da una membrana di energia che permea l'intero multiverso (l'universo multi-dimensionale) e mantiene separate le differenti realtà.

L'Assimilatore di Venkman venne costruito per esplorare tale membrana, ma da subito si ipotizzò di poter in qualche modo trarre risorse energetiche da questa zona intra-dimensionale.
Il dispositivo realizzato a tale scopo è in pratica un buco nel continuum spazio-tempo del nostro universo, che permette di attingere al bacino energetico di questa zona, nota come l'Intercapedine.

Gli insettoidi di Plutone

L'invasione terrificante che ha sterminato una parte della popolazione umana giunse un mattino come gli altri, piovendo dai cieli di tutto il mondo sotto forma di gigantesche navi alveare. Dopo giorni di attesa, durante i quali tutto rimase immobile, mentre i governi della terra cercavano un sistema di comunicazione con questi visitatori, dalle navi sciamarono migliaia di gusci ovoidali e traslucidi, che si depositarono in ogni angolo del pianeta.
Si scoprì più tardi che erano vere e proprie uova, deposte dalla principale nave alveare, un essere organico che fungeva da regina dello sciame invasore.

Il presente

Mentre si tenevano gli interrogatori di Ky'rith, capo di una delle più potenti fazioni ribelli dei mutanti, arrestato proprio in una delle basi di attracco navale dell'Avamposto Gamma di Plutone, una sequenza di esplosioni ha devastato intere aree del complesso.
Tra queste ha subito notevoli danni strutturali la zona del presidio militare dove eri di guardia, in quanto parte del contingente C.H.A.O.S. di stanza all'Avamposto.

Terra, il futuro.
La devastazione lasciata dalla guerra con gli enormi insetti senzienti di Plutone.
Una fonte di energia alternativa, proveniente dalla misteriosa Intercapedine tra le dimensioni.
Il sussurro di entità disumane che filtrano nel nostro mondo.

Terra, un futuro piagato dalle mutazioni.
Un destino che sembra inevitabile.
Un'unica possibilità, nelle mani di un uomo coraggioso e senza scrupoli, un soldato della C.H.A.O.S., armato fino ai denti e pronto a dare filo da torcere alle creature che strisciano nei meandri [illegible]imilatore Gamma.

[illegible]tagonista sei tu!
[illegible] ti serve altro per tuffarti in questa nuova

[illegible]do lentamente il tuo ultimo [illegible]no, sopprimere ogni forma [illegible]erà davanti e scoprire il v[illegible]

In questo libro il protago[illegible]
poterlo raccontare?

VIENI A SCOPRIRE TUTTO SU OBSCURA GENESI
VISITA IL SITO WWW.MATTEOPOROPAT.COM!

OBSCURA GENESI è un libro, un gioco, un'eccitante avventura che mescola fantascienza e orrore, proiettandoti in un futuro letale.
Per scaricare le schede di gioco e altro materiale gratuito, o per informazioni sul mondo di **OBSCURA GENESI** e le altre avventure interattive, visita il sito ufficiale.

the booken EDITORE